



SPIEL- UND TURNIERREGLEMENT

1. Kapitel - Turnierregeln

Allgemeine Bestimmungen

ART. 1 TEILNAHME

Die Teilnahme an den Turnieren der SDL ist für alle nicht in einem Darts-Verband lizenzierten Personen möglich. Es gilt ein Mindestalter von 18 Jahren.

ART. 2 BILD- UND TONAUFNAHMEN

- 1 Mit der Teilnahme oder dem Besuch der Turniere wird anerkannt und eingewilligt, dass die durch die SDL oder deren Beauftragte erstellten Ton- und Bildaufnahmen unentgeltlich für Live-Übertragungen, Sendungen, Veröffentlichungen und/oder Aufzeichnungen in allen gegenwärtigen und zukünftigen Medien verwendet werden können.
- 2 Ton- und Bildaufnahmen durch Teilnehmer sind nur für private Zwecke erlaubt. Eine anderweitige Nutzung, Weitergabe an Dritte oder eine Veröffentlichung bedarf der vorherigen ausdrücklichen Zustimmung der SDL.

ART. 3 SANKTIONEN

Alle Spieler sind verpflichtet, das Spiel- und Turnierreglement einzuhalten. Wird dagegen verstossen, kann ein Spieler vom Turnier ausgeschlossen und an den folgenden Turnieren auf die Warteliste gesetzt oder gesperrt werden.

ART. 4 ANPASSUNG DES REGLEMENTS

Das Spiel- und Turnierreglement kann bei Bedarf angepasst werden.

Einschreibung, An- und/oder Abmeldung

ART. 5 EINSCHREIBUNG

Die Einschreibung erfolgt individuell und ausschliesslich über das Anmeldeformular auf der Webseite www.dartsleague.ch

ART. 6 ANMELDUNG

- 1 Das Startgeld beträgt CHF 30.00 pro Classic-Turnier und CHF 40.00 pro Open-Turnier. Es ist mit dem Vermerk «Anmeldung SDL – Vorname Name» auf unser Konto bei der Freiburger Kantonalbank zu überweisen: Swiss Darts League, 3184 Wünnewil, IBAN: CH87 0076 8300 1389 2480 7.



- 2 Bei einer Zahlung mit einem roten Einzahlungsschein am Postschalter gilt ein Zuschlag von CHF 5.00.
- 3 Nach dem Eingang des Startgeldes erfolgt eine Bestätigung per E-Mail.
- 4 Voraus- und Barzahlungen sowie Zahlungen die keinem Spieler zugeordnet werden können, werden nicht berücksichtigt und an eine gemeinnützige Organisation weitergeleitet.
- 5 Es besteht keine Garantie auf eine Teilnahme, da die Startplätze an sämtlichen Turnieren begrenzt sind.
- 6 Ohne Bestätigung der Anmeldung durch die Zahlung des Startgeldes innert zwei Wochen, wird der Startplatz freigegeben.
- 7 Startgelder werden grundsätzlich nicht zurück erstattet.

ART. 7 ABMELDUNG

- 1 Spieler die sich angemeldet haben und nicht teilnehmen können, werden gebeten, dies der SDL so früh wie möglich mitzuteilen.
- 2 Erfolgt die Abmeldung weniger als sieben Tage vor dem Turnier, kann der Spieler an den nächsten Turnieren auf die Warteliste gesetzt oder gesperrt werden.
- 3 Bei unentschuldigtem Fernbleiben kann der Spieler an den nächsten Turnieren gesperrt werden.

Turnierablauf

ART. 8 BESTIMMUNGEN ZUM TURNIER

- 1 Türöffnung und Einspielen ist normalerweise eine Stunde vor Turnierbeginn.
- 2 Spieler müssen sich spätestens eine halbe Stunde vor Turnierbeginn bei der Turnierleitung anmelden. Spieler die sich nicht an diese Frist halten, werden für das aktuelle Turnier gesperrt oder beim nächsten Turnier auf die Warteliste eingeteilt.
- 3 Nach dem letzten Finalspiel findet eine Rangverkündigung statt.
- 4 An jedem Turnier werden 70% der Startgelder als Gutscheine, Sachpreise oder in Bargeld ausgeschüttet.
- 5 Preise werden nur an anwesende Teilnehmer verteilt.

ART. 9 BESTIMMUNGEN ZU DEN GRUPPENSPIELEN, «ROUND ROBIN»

- 1 Die Teilnehmer werden nach dem Zufallsprinzip in Gruppen ausgelost.
- 2 In einer Gruppe spielt jeder gegen jeden.
- 3 Zur Ermittlung der Rangliste bei Punktgleichheit mehrerer Spieler, gelten die folgenden Bestimmungen:
 - a) Die Anzahl gewonnener Spiele;
 - b) Die bessere «Leg»-Differenz;
 - c) Anzahl gewonnene Legs;
 - d) Direktbegegnung;
 - e) Haben mehrere Spieler die gleichen Ergebnisse, gilt ein Entscheidungsart auf das Bullseye.
- 4 Bei zwei oder mehr Gruppen werden im Anschluss an die Gruppenspiele Final- und/oder Klassierungsspiele durchgeführt.
- 5 Tritt ein Spieler nicht zum Final- und/oder Klassierungsspiel an, wird er vom Turnier ausgeschlossen und kann für die folgenden Turniere auf die Warteliste gesetzt oder gesperrt werden.

ART. 10 BESTIMMUNGEN ZUM «CLASSIC»-TURNIER

- 1 Die Teilnehmerzahl ist auf 60 begrenzt.
- 2 Es wird mit maximal 5 Divisionen (Stärkeklassen) gespielt.
- 3 Pro Division spielen maximal zwölf Spieler, die in zwei 6er-Gruppen eingeteilt werden.
- 4 In der 1. Division spielen die zwölf am besten klassierten Spieler der Gesamtrangliste, die sich für das Turnier angemeldet haben.
- 5 In der 2. Division spielen die nächsten 12 angemeldeten Spieler der Gesamtrangliste, die sich für das Turnier angemeldet haben, usw.



6 T-Shirts oder Mannschaftssport-Shirts von Darts Clubs sind nicht erlaubt.

ART. 11 BESTIMMUNGEN ZUM «OPEN»-TURNIER

- 1 Die Teilnehmerzahl ist auf 48 begrenzt.
- 2 Es wird mit acht 6er-Gruppen gespielt.
- 3 Im Anschluss an die Gruppenspiele werden eine Finalrunde (Achtel-, Viertel-, Halb-, und/oder Final) und Klassierungsspiele durchgeführt.
- 4 Für das Hauptfeld werden 32 Startplätze nach der Reihenfolge der Gesamtrangliste (Stand 1. August 202*) vergeben.
- 5 Die besten 4 Spieler des Darts Masters der Premier League sind für das Hauptturnier gesetzt.
- 6 Der Veranstalter kann 4 Wild-Cards vergeben.
- 7 Die restlichen 8 Startplätze werden in einem Qualifikationsturnier mit maximal 32 Teilnehmern bestimmt.
- 8 Das Qualifikationsturnier findet am Turniertag vor dem Hauptturnier statt.
- 9 Spieler, die in der aktuellen «Order of Merit» mindestens zwei Turniere im «Classic» Modus bestritten haben, erhalten bei der Einteilung des Qualifikationsturnier den Vorrang.

ART. 12 BESTIMMUNGEN ZUM «FERNSEH»-TURNIER

- 1 Die Spieler sind angehalten, eine lange schwarze Stoffhose oder schwarze Jeans (Damen auch Rock möglich) und schwarze Schuhe zu tragen. Blue-Jeans, Trainingsanzüge, kurze Hosen, oder Sportschuhe sind nicht zugelassen.
- 2 Die Spieler sind angehalten, ein Hemd oder Shirt mit Kragen zu tragen. T-Shirts oder Mannschaftssport-Shirts, einschliesslich von Darts Clubs, sind nicht erlaubt.
- 3 Kopfbedeckungen sind nicht zugelassen.
- 4 Im Spielbereich an den Boards herrscht Alkoholverbot.

ART. 13 BESTIMMUNGEN ZUR GESAMTRANGLISTE, «ORDER OF MERIT»

- 1 Es werden nur nicht-lizenzierte Spieler in der Gesamtrangliste aufgeführt.
- 2 Die letzten acht Turniere zählen für die Wertung.
- 3 Die Punkteverteilung erfolgt nach dem Punkteschema des Veranstalters.

2. Kapitel – Spielregeln

ART. 14 GRUNDSÄTZLICHE SPIELREGELUNGEN

- 1 Die Dartboards sind ausschliesslich für teilnehmende Spieler reserviert.
- 2 Jeder Spieler muss seine «Steel-Darts» selber mitbringen.
- 3 Spieler die nicht pünktlich zu ihren Partien erscheinen, verlieren Forfait mit 2:0.
- 4 Sämtliche Spiele werden von 501 Punkten rückwärts zählend auf null gespielt.
- 5 Je nach Teilnehmerzahl wird mit «Best of 3», «Best of 5» oder «Best of 7» gespielt.
- 6 Das Spiel beginnt mit offenem Start «straight in» und muss mit dem Wurf in ein Doppelsegment «double-out» auf null beendet werden.

ART. 15 WURF

- 1 Ein Wurf besteht aus drei Darts, es sei denn, ein Leg, Satz oder Match kann mit weniger Darts beendet werden.
- 2 Jeder Pfeil, der aus dem Board fällt oder abprallt, darf nicht mehr geworfen werden.
- 3 Es werden nur Pfeile gezählt, die in der Oberfläche des Boards steckenbleiben.
- 4 Pfeile die während des Wurfs ohne sichtbare Wurfbewegung zu Boden fallen, gelten als nicht geworfen.

ART. 16 BEGINN UND BEENDIGUNG DES SPIELS

- 1 Jeder Spieler hat das Recht, vor Beginn des Spiels maximal neun Übungsdarts zu werfen.
- 2 Der Spieler, der das Spiel beginnt, wird durch einen Wurf auf das Bullseye bestimmt.



- Der gemäss dem Turnierplan erstgenannte Spieler wirft zuerst auf das Bullseye.
- 3 Der Gewinner des Bullwurfes beginnt das erste Leg sowie alle folgenden Legs in dem betreffenden Match mit ungeraden Zahlen.
 - 4 Das Bullseye zählt 50 Punkte. Hat ein Spieler in einem Leg 50 Punkte Rest, so zählt das Bullseye als Doppel 25.
 - 5 Wer zuerst genau null Punkte erreicht, hat gewonnen. Wird die zur Beendigung eines Spiels benötigte Punktzahl im Verlauf eines Wurfs überschritten, so ist der Wurf abzubrechen. Die dabei erzielten Punkte werden nicht angerechnet («Bust»-Regel).
 - 6 Der Schiedsrichter füllt im Anschluss an eine Partie das Matchblatt aus und gibt dieses der Turnierleitung ab.

ART. 17 PUNKTE (SCORES)

- 1 Der Spieler hat jederzeit während seines Wurfes das Recht den Schiedsrichter nach dem Punktestand der geworfenen Darts und/oder dem verbleibenden Restwert auf null zu fragen. Es ist jedoch nicht erlaubt zu fragen, wie er das Spiel beenden kann.
- 2 Der vom Schiedsrichter angesagte Wert gilt nur dann, wenn die angesagten Pfeile bis zur Beendigung des Wurfes im Board stecken bleiben und vom Spieler eigenhändig entfernt werden. Die Richtigkeit der angegebenen Werte liegt in der Verantwortung des Spielers.
- 3 Die Darts müssen aus dem Board gezogen werden, nachdem die Punktzahl vom Schiedsrichter registriert und bekannt gegeben worden ist.
- 4 Nachdem die Darts aus dem Board gezogen wurden, ist ein Protest bezüglich der erzielten Punkte nicht mehr zulässig.
- 5 Der Spieler hat das Recht, ein falsch aufgeschriebenes Total vor seinem nächsten Wurf korrigieren zu lassen. Hat der Spieler seinen ersten Pfeil der nächsten Aufnahme bereits geworfen, ist eine Korrektur nur mit dem Einverständnis des Gegenspielers möglich.

3. Kapitel – Schiedsrichter

ART. 18 BESTIMMUNGEN ZU DEN SCHIEDSRICHTERN

- 1 Es ist untersagt am Schreibboard zu trinken oder zu essen!
- 2 Der Schiedsrichter soll sich nicht unnötig bewegen – ruhig stehenbleiben.
- 3 Der Schiedsrichter spricht nur, wenn ihn der Spieler nach dem aktuellen Punktestand fragt, oder er die Beendigung des Spieles (Leg, Satz oder Match) ausruft.
- 4 Der Schiedsrichter schaut die Spieler nicht an und ist mit dem Gesicht zum Board gerichtet.
- 5 Der Schiedsrichter sagt keine Trefferwerte an, ausser er wird vom Spieler gefragt.
- 6 Jegliche Kürzel-Punktewertungen sind untersagt. Es ist immer die korrekte Zahl aufzuschreiben.
- 7 Der Schiedsrichter hat nach Rücksprache mit der Turnierleitung das Recht, ein Spiel abzubrechen, wenn sich einer oder beide der Spieler nicht den Regeln entsprechend oder unfair verhalten. Als unfaires Verhalten gilt:
 - a) *Das Stören des Gegners durch Gesten und Geräusche während des Spiels.*
 - b) *Lautes Reden mit nicht beteiligten Personen oder dem Schreiber.*
 - c) *Unkontrollierte Wurfabgabe – d.h. Gefährdung anderer Personen durch unsachgemäss geworfene Pfeile.*
- 8 Wird ein Spiel abgebrochen, verliert der fehlbare Spieler Forfait mit 2:0. Im Wiederholungsfall kann ein Spieler vom Turnier ausgeschlossen und/oder an den folgenden Turnieren gesperrt oder auf die Warteliste gesetzt werden.